

Законы ОРЛЯТ

1. Орлята гордятся своей Родиной

А это значит: уважать прошлое, хранить историческое наследие своего Отечества, знать историю своей страны, родного края и государственные символы России, ценить и беречь свою родную землю, её богатства, быть верным своей стране, быть готовым её защищать.

2. Орлята дружно, вместе и сообща делают добрые дела

А это значит: помогать людям, которые особо в этом нуждаются, совершать добрые поступки совершенно бескорыстно, любить своих близких и родных людей, заботиться о них, быть готовым прийти на выручку окружающим людям, оказавшимся в трудной ситуации. Когда делаешь добрые дела, жизнь вокруг становится светлее и радостнее!

3. Орлята уважают старших и заботятся о младших

А это значит: заботливо, уважительно, бережно, с любовью и чуткостью относиться к старшим и младшим, прислушиваться к советам старших, выражать внимание и любовь к бабушке и дедушке; советовать и помогать младшим, не давать никому их обижать

4. Орлята всегда стремятся учиться новому

А это значит: изучать этот удивительный мир, приобретать новые знания обо всём, что нас окружает, совершать открытия, быть любознательным

5. Орлята держат слово

А это значит: выполнять обещания, не нарушать данное кому-то слово, быть надёжным и честным человеком, на которого можно положиться в любых ситуациях.

План-конспект линейки открытия «Здравствуй, лагерь!»

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: общий сбор участников включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ, приветственной речью начальника лагеря и творческим номером. После торжественной части (официального старта смены), отряды переходят на игру-путешествие по лагерю, которая подразумевает знакомство участников смены с территорией, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

Место проведения: пришкольная площадь при хорошей погоде/ актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка:

Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах).

1. Сбор участников, построение на площади:

Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни. Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку.

2. Фанфары, выход ведущих:

Как только все отряды собрались на площади – звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь (может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней). Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.

3. Торжественная часть:

Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации.

- Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! (исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ, - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой! - Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... (приглашение гостей или администрации лагеря). После приветственного слова организаторов и гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.

4. Творческий номер:

Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.

5. Переход на игру-путешествие по лагерю:

После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда – в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря – после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю. Особенности организации игры-путешествия по лагерю: На игре-путешествии по лагерю происходит знакомство с правилами и нормами жизнедеятельности, с территорией и сотрудниками лагеря, предъявление единых бытовых, хозяйственных требований, требований к безопасной жизнедеятельности, принятие законов проживания.

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: игровой час включает в себя проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

Оборудование и материалы: реквизит для игр (*описан в конкретных играх*).

Место проведения: ровная площадка на улице при хорошей погоде/ просторное помещение при плохой погоде.

Особенности подготовки и проведения дела: при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно понимать уровень сформированности детского коллектива. В случае, если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство, или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, не только по именам, но и какие-то интересы, то представленные ниже примеры игр хорошо подойдут для такого коллектива.

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и уже включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку они становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

При организации игрового часа также важно учитывать смену деятельности (*подвижная и спокойная*) и время проведения (*от 30 до 45 минут*).

Представленная ниже подборка игр включает игры разных авторов (*из интернет-источников и печатных изданий*), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Далее ведущий говорит такие слова «Поменяйтесь местами те, кто ...» и

называет признак, который соответствует ему (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря и т.д.). После того, как признак озвучен ведущим, задача ребят – поменяться местами с теми, кто согласен с этим признаком. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится новым ведущим. Далее алгоритм действий повторяется. Внимание ребят стоит уделить на безопасность перемещения во время игры.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята первоначально встают в круг и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами – атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть – атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку – я буду называть». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.), по цветному элементу в одежде, по времени года в которое родились, по любимому домашнему животному и т.д.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, сцепив по одной руке друг с другом и подняв их вверх; один человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра только начинается, ведущий начинает подходить к любому участнику, а тому в своё время, пока «муха» не успела до него долететь, должен сказать: «муха летит на ...» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на ...» и назвать имя следующего человека из круга. Далее – весь алгоритм повторяется. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека, до того, как он перевёл ход (назвал чьё-нибудь имя), то тот, кого «муха» задела, становится ведущим – новой «мухой». Дальше игра повторяется с начала.

5 – Игра «Пиф-паф».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними назван ведущим снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Каждый ребёнок находит себе пару и после этого все пары встают в два круга – один из пары во внешний круг, другой из пары во внутренний круг – друг напротив друга. Далее ведущий говорит слова и показывает движения, а задача ребят за ним повторять:

- «Я – дрозд и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);

- «У меня нос и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);

- «У меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);

- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т.д.

7 – Игра «Необычный город».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу интересную историю про необычный город – какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди – которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-то здоровается вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (варианты ребят) Вы правы! (при любом варианте ответа – ответ ведущего положительный, потому что это фантазии). История может быть длиннее – всё зависит от фантазии ведущего.

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята разбиваются парами, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести ему виртуальную экскурсию – по своему дому (как будто сходили в гости), по какому-то городу, по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию – даёт поле для воображения человеку, который находится с закрытыми глазами, а второй пробует всё это представить, и может по ходу задавать вопросы. Потом ребята меняются ролями – один становится экскурсоводом, а второй – участником экскурсии и закрывает глаза. Игра может повторяться несколько раз – в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не

только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивает воображение.

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

Описание игры: Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолентой педагог делает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

11– Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру. Дальше они кладут этот карандаш или фломастер рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас только указательными пальцами будет касаться карандашей или фломастеров справа и слева от вас. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем с начала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровне наших плеч».

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Вожатый дает задания детям прикоснуться рукой к предмету или к человеку согласно заданию (например, прикоснитесь к тому, кто живет в 1 комнате, к тому, у кого карие глаза, синие брюки и т.д.).

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, мешочек или шляпа, небольшие листочки бумаги, ручки.

Описание игры: Ребята пишут на небольшом листочке своё имя, сворачивают и кидают листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытащить по одному новому листочку уже с написанным именем. И о том человеке, имя которого ребёнок вытащил, необходимо сказать что-то хорошее.

14 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

1 уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам за определённое время построиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

2 уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время из рук и самих себя строить заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один вариант, потом от 9 до 1 – уже новый вариант, от 8 до 1 – новый и так далее, пока не останется последний вариант – 3-2-1.

3 уровень игры:

Все ребята берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий (педагог) называет фигуру, а задача ребят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построиться в неё. Начинаем с круга, потом квадрат, треугольник и т.д.

15 – Игра «Фотография».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: ребятам даётся определённая тема, например, им нужно из самих себя построить большой корабль/самолёт/автомобиль и т.д. Далее на это даётся определённое время, и ребята выстраивают фигуру. После окончания времени – педагог делает фото ребят и просит рассказать, что у них получилось, кто какую функцию выполняет.

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг и далее слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум – 1, максимум – сколько человек в отряде) и называет быстро фразу «Ка-Ра-Бас!» по слогам. За это время вперёд должны выпрыгнуть то количество человек, сколько сказал ведущий.

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

Условия проведения: ровная просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и «Космодром», небольшая дощечка или мелок для обозначения границ условной дощечки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые небольшого размера предметы).

Описание игровой программы: Предварительно ребята делятся на две группы – одни – Земляне (*те, кто по игровому сюжету остался на планете*), другие – Космонавты (*те, кто по игровому сюжету отправился на покорение космоса*). Разделить их можно с помощью картинок – человечек на планете и космонавт на ракете.

Сценарий игровой программы:

Ведущий: «Когда-то, лет 90 назад мы с вами провожали наших космонавтов – братьев, сестёр, родных и близких – покорять новые планеты, но очень долго не могли выйти с ними на связь, и последние несколько лет думали, что они обосновались в космосе на какой-то новой планете. Но вот нам приходит сообщение, что спустя 90 лет наша ракета с космонавтами возвращается на Землю. И сейчас мы предлагаем землянам занять своё место на «Космодроме» (*его можно обозначить условно на проводимой территории*), а космонавтам занять своё место на «Ракете» (*также обозначенной условно на проводимой территории, напротив космодрома*)).

Ребята занимают места на проводимой площадке, согласно выбранному жетону – группа «Земляне» и группа «Космонавты».

Ведущий: «Прошло так много времени, и вот наши родные и близкие возвращаются из большого космического путешествия. Но нам пришла телеграмма с информацией о том, что время в космосе и на Земле идёт по-разному, и те, кто оставался на Земле уже наверняка постарели, а путешественники наши остались такими же, какими они улетали с планеты. И теперь мы с вами не знаем, кто же был нашим родственником. Поэтому

наша задача: всех и каждого встретить тепло, с объятиями, чтобы никого не обидеть. Вы готовы к встрече?».

Свой ответ даёт группа «Земляне».

Ведущий (обращаясь к группе «Космонавты»): «Ваш удивительный полёт подходит к завершению. Добро пожаловать домой, на Землю! На космодроме вас ждут ваши родственники – бегите скорее навстречу к ним, они вас очень долго ждали и уже соскучились!».

Ребята обеих групп бегут на встречу, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются добрыми словами.

Ведущий: «Ну что, поздравляем вас – вы снова вместе! И нам уже пора отправляться домой, только вот нас много, а автобус-то у нас один! Ну ничего, в тесноте – да не в обиде. Предлагаю вам садиться в автобус».

После этого ведущий поясняет ребятам, что значит сесть в автобус: это значит, что им нужно встать в круг – тесно-тесно друг к другу, повернуться всем направо, чтобы видеть затылок впереди стоящего человека, сомкнуться ещё плотнее и одновременно сесть на коленки человека сзади. Ребята выполняют упражнение, при этом поют любую песню на их выбор. Если они справились быстро, то ведущий может усложнить задание и, например, сказать, что таким образом им нужно ещё пройти по кругу.

Ведущий: «У нашего автобуса закончился бензин и дальше он ехать не может. Нам придётся выйти здесь».

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

Ведущий: «До дома мы с вами не добрались, но заночевать нам где-то необходимо. А так нас много, мы с вами можем построить дом вот на этой полянке (*показывает перед собой*). Вот только на неё нам с вами нужно попасть, ведь вокруг этой полянки ров, и есть только одна дощечка, по которой мы можем перебраться».

После этой фразы ведущий или кладёт дощечку, или условно обозначает её края двумя параллельными линиями. Задача ребят перебраться на другой берег – на полянку. При этом – на эту дощечку первоначально встают несколько человек (детям можно сказать – это делается для того, чтобы её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не с неё не оступился и не задел пол.

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

Ведущий: «Ну вот мы с вами на нашей полянке, только вот машина со строительным материалом сюда заехать не может, и нам с вами нужно этот материал весь передать».

Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки в одну цепочку так, чтобы правая рука была сверху левой руки соседа справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее с одного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют – это как будто минус один строительный материал). Это могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д.

Ведущий: «Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строительству дома».

Ребята из условного строительного материала создают дом (обозначают границы – где и что находится). После этого ведущий предлагает им занять место в доме и рассказать, кто какое место занял и почему. Ребята занимают места, рассказывают о своём выборе.

Ведущий: «Ну вот, наш новый и дружный дом! Можно справить новоселье и дружно спеть любимую песню».

Ребята поют песню, поздравляют друг друга и на этом игровая программа завершается.

Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров».

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, мячик.

Сценарий игровой программы:

Ведущий: «Наша дружная команда отправляется в путешествие на необитаемый остров, и для этого нам просто необходимо построить плот». Ведущий даёт ребятам задание разместиться всем на покрывале (или заранее ограниченной территории).

Ведущий: «Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давайте её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается осьминог со своим семейством, давайте покажем осьминога. осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь. А мы плывём дальше и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами, давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел наш плот, и от него отломился небольшой кусок (покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней). И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него – как тут просторно! Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы кого-нибудь?»

Ведущий берёт покрывало за один конец, его помощник за второй конец, и натягивают покрывало вертикально. Ребята делятся на 2 команды и прячутся по одну и другую сторону от покрывала. Пока ведущий говорит «раз, два, три», от каждой команды должны близко к покрывалу подойти по одному человеку. После этого покрывало опускается, и ребята должны назвать имена друг друга. Кто назвал быстрее, тот забирает в свою команду человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не окажутся по одну сторону от покрывала.

Ведущий: «Ну вот, отлично – вся команда в сборе! Пора нам строить убежище и готовить еду. А так как строительных материалов нет, то дом мы будем строить из себя». Ребятам даётся задание и время построить дом так, чтобы каждый был задействован. Как только ребята завершают работу, ведущий просит ребят рассказать про дом.

Ведущий: «Дом построен – великолепная работа! Осталось нам собрать урожай, чтобы приготовить еду». Ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овощи». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт»/ «овощ»/ «ягода» и кидает мяч любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться нельзя.

Ведущий: «Ну вот, и еда наша готова! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец! И какой мой сосед слева молодец!»! А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я-то какой молодец!»! И дарим всем аплодисменты». На этом игровая программа завершается. При необходимости педагог может дополнить программу своими игровыми приёмами и расширить сюжет.

План-конспект творческой встречи «Знакомьтесь, это – мы!».

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: творческая встреча орлят подразумевает знакомство отрядов друг с другом, творческую презентацию визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников, которые принимают участие в реализации смены.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит для отрядов.

Место проведения: актовый зал

Особенности подготовки: творческая встреча орлят предполагает выступление отрядов (*классов*) на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

1-й шаг – *Знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей.* Когда отряд (*класс*) узнаёт, что им необходимо подготовить творческое выступление, они должны понимать, что они должны там отразить. В своей визитке отряду необходимо показать уникальность их коллектива, то есть чем их отряд (*класс*) отличается от остальных, и какие ребята собрались в этом коллективе. Как только ребята понимают, что им необходимо сделать, вместе с педагогом они вырабатывают идеи, что это может быть – покажут они свою особенность и индивидуальность через танец или песню, или сыграют сценку, или может придумают и подготовят театр теней, или это будет интерактив с залом, где они покажут себя. Идеи принимаются все, так как не бывает плохих и неправильных идей, в любой идее можно найти что-то интересное и их можно объединить вместе.

2-й шаг – *Определение установок на подготовку творческого номера.* Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (*обычно это 2-3 минуты, если отрядов в лагере немного – то время может быть 5-7 минут*) и обязательные условия, которые должны быть в визитке (*название, девиз, возможно картинка с визуальным оформлением на экран*). Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (*класс*) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг – Подготовка визитки. Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное, что нужно подготовить. Отряду нужно понять: в чём они будут (*костюмы, внешний вид*), какой будет сцена во время их выступления (*визуальное оформление – декорации/видеоряд/футаж/картинки, реквизит для номера*), какое будет музыкальное сопровождение номера (*живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование – возможно использование музыкальных инструментов*), будет ли какая-то игра со светом (*затемнение, мигание, спецэффекты*), какой будет сценарный ход их визитки и кто какую роль будет играть. После того, как всё учтено, отряд (*класс*) полноценно приступает к подготовке – репетирует, подбирает всё необходимое для выступления.

4-й шаг – Репетиции. Прежде, чем выступать на сцене, ребята должны отрепетировать номер, чтобы почувствовать размеры сцены, узнать кто из какой кулисы выходит и в какую уходит, где брать микрофоны на время выступления и т.д. Во время репетиции с ребятами важно проговорить о правилах поведения в зале и правилах работы на сцене.

В то время, пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления – они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, по залу не бегать. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё – необходимо аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока идут аплодисменты. За 2 номера до своего, отряду необходимо выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, с которых они выходят, взять реквизит и микрофоны, и настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

Когда ребята становятся артистами – нужно показать, как они ведут себя на сцене – как выходят (*с улыбкой, лицом к зрителю с немного развёрнутым корпусом*), где работают (*обычно это центр сцены или площадка, посередине между центром и передним краем*), как говорят в микрофон (*нельзя вставать напротив колонок – будет фонить звук, нельзя стучать по микрофону, чтобы проверить звук и т.д.*), кто и в какой момент выносит и уносит декорации и другой реквизит.

После завершения номера ребята спокойно без шума возвращаются в зал (*также между номерами, во время аплодисментов*) и снова становятся зрителями.

4 – Готовность к выступлению. Перед выступлением важно ребят настроить – это могут добрые слова-пожелания, а могут быть свои отрядные

традиции – сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления, или «обнимашки», которые зарядят всех выступающих и т.д. Как только ребята готовы, ещё раз нужно проверить их внешний вид (*забранные волосы, единый стиль/костюмы, обувь*), наличие микрофонов, и помочь занять свои места за кулисами.

Помимо подготовки ребят, большая часть подготовки ложится на организаторов творческой встречи орлят и на педагогов, работающих с детьми.

Организаторам необходимо подготовить сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое яркое вступление (*возможно старт определённой сюжетной линии*), связки между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария, начинается работа ведущих. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться в сценарии и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены, а также найти людей, кто будет работать с микрофонами за кулисами (*контролировать процесс*), с музыкой (*чтобы всё вовремя включить и проверить готовность всех фонограмм для выступлений*), с визуальным рядом и освещением.

Педагогический коллектив также готовит свою творческую визитку, которая для ребят станет примером, образцом для подражания.

По итогам выступления отрядам вручаются волшебные книги (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), открыть которые им предстоит на следующий день.

Дополнительные материалы:

1. Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

2. Заставка на экран «Творческая встреча орлят» (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/kNJdr5fY342IRA>

План-конспект танцевального часа «В ритмах детства».

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: танцевальный час направлен на разучивание танцевальных элементов для последующего исполнения флешмоба всем лагерем.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, фонограмма), видео флешмоба, проектор и экран.

Место проведения: танцевальная площадка при хорошей погоде/танцевальный зал при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Движения танца соответствуют возрасту детей (7-11 лет). Данный флешмоб игривый, интересный и позитивный. Музыка подобрана по настроению танца, ведь флэшмоб – это всегда взрыв эмоций, позитива, радости и хорошего настроения. Эта форма танца благотворно влияет на психологическое состояние участников, помогает преодолеть скованность, боязнь общественного мнения, вырабатывает координацию движений.

Помимо музыки мы обращаем внимание и на форму одежды детей. Пока дети разучивают танец, они должны быть в удобной, не сковывающей движения, одежде. А когда дети, по мере изучения всего танца, будут всем лагерем исполнять общелагерный флешмоб, у каждого из детей, должен быть одинаковый атрибут, олицетворяющий единство всех в лагере детей: например, у них могут быть голубые косынки и белые футболки. Выбор атрибутов зависит от тематики флешмоба и возможностей лагеря.

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

1. Движения простые – это позволяет каждому ребёнку, независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей, повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, совместные кружения в парах или всем танцевальным коллективом. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий.

2. Движений немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет скорому разучиванию танца;

3. Для быстрого запоминания движений и их последовательности можно использовать комментарии для каждого танцевального движения, типа

«топаем, как слоны», «прыгаем, как обезьяны», «двигаемся, как раки» и т.д. Для детей помладше такие комментарии будут кстати, так как у них больше развита наглядно-образная память.

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается сначала размяться, то есть, сначала танцевать элементарные, но зажигательные танцы – это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности: это могут быть общеизвестные танцы «Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т.п.

После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить отрывками, с детальным разбором сложных движений. Следует обратить внимание и на паузы – надо сделать небольшой перерыв, ведь маленькие дети могут быстро устать.

Дополнительные материалы:

3. Обучающее видео флешмоба «Содружество Орлят России» (видео): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>

4. Песня для флешмоба (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>

План-конспект тематического часа «Спешите делать добро!»

Цель:

- воспитывать в детских душах твёрдые ориентиры добра, истины, любви и красоты.

Задачи:

1. Формировать стремление совершать добрые поступки, пробуждение добрых чувств у учащихся;
2. Воспитывать доброту и милосердие, уважение друг к другу и окружающим, стремление прийти на помощь;
3. Развивать навыки общения, работы в коллективе, умение анализировать жизненные ситуации и давать им соответствующую оценку.

Оборудование:

1. мультимедийный проектор,
2. презентация,
3. компьютер с музыкальными колонками
4. конверты с заданиями,
5. плакат с названием темы классного часа,
6. наглядный материал в виде рисунков, открыток

(Ребята отряда делятся на группы).

Сценарий

- Что по-вашему означает слово доброта? С чем у вас ассоциируется это слово?

- В словаре Ожегова дано такое определение этого слова: *«Доброта – это отзывчивость, душевное расположение к людям, стремление делать добро другим»*

- Один известный человек, врач (Фёдор Петрович Гааз) очень давно сказал такие слова: «Спешите делать добро!» (слова вывешиваются на доску) Пусть эти слова станут девизом вашей жизни.

- Как вы думаете, что значит делать добро?. Ответы детей.

- Делать добро – совершать добрые поступки, быть готовыми прийти на помощь в трудную минуту.

- Послушайте стихотворение.

Добро и зло творить всегда

Во власти всех людей.

Но зло творится без труда,

Добро творить трудней.

- О каких противоположных по смыслу понятиях говорится в стихотворении?

- Почему автор считает, что добро творить трудней?

Работа с пословицами.

- Доброта- это самое ценное качество русского народа. Сколько пословиц и поговорок о доброте создала народная мысль.

- Сегодня мы будем работать в группах. На столе у вас лежат конверты с заданиями. Возьмите 1-й конверт. Соберите пословицу и объясните её смысл.

Пословицы:

1. *Не одежда красит человека, а его добрые дела.*

2. *Лучше хорошо поступать, чем хорошо говорить.*

3. *Доброе слово и кошке приятно.*

4. *Доброе братство сильнее богатства.*

Пословицы появляются на доске

- Какая из данных пословиц раскрывает тему нашего занятия ? Почему?

- Каждый из нас в своей жизни сталкивался с проявлением грубости, недобрым отношением к нам, равнодушием.

- Где вы сталкивались с такими проявлениями зла?

- Что такое равнодушие? (безразличие в отношении к чему-нибудь или кому-нибудь)

- Можно ли равнодушие отнести к проявлению зла? Почему?

(состояние равнодушного человека безучастное, лишенное интереса к окружающему)

- К кому люди иногда проявляют недоброе отношение, равнодушие, грубость?

- Можно ли человека заставить быть добрым и совершать добрые поступки?

Почему? (Нет, т.к. человек сам должен быть добрым, испытывать желание совершать добрые поступки)

Вывод: доброту нужно развивать, проявляя сострадание и жалость к другим.

- Вспомните и приведите примеры из своей жизни о взаимопомощи и добрых делах.

Доброта. Какое старое слово! Не века уже, а тысячелетия люди спорят о том, нужна она или нет, полезна она или вредна, достойна почтения или смешна. Споры идут, а люди страдают от того, что доброты в их жизни не хватает.

- Народная мудрость гласит, что доброта – это волшебное лекарство, которое вылечит от многих недугов.

- Как вы думаете, почему доброту называют волшебным лекарством и как она может вылечить?

Прикоснись ко мне добротой,

И болезни смоем волной,
И печаль обойдёт стороной,
Озарится душа красотой...

- А как вы думаете, где живёт доброта?

- Доброта, в первую очередь, должна жить в наших сердцах

- Кого вы считаете самым добрым человеком на свете?

- Многим в жизни мы обязаны своим мамам. У мамы самые добрые и ласковые руки, самое верное и чуткое сердце, в нём никогда не гаснет любовь, оно никогда не остаётся равнодушным. И сколько бы вам не было лет, вам всегда будет нужна мама, её ласка, её взгляд. Чем больше ваша любовь к матери, тем радостнее становится жить.

- Сегодня мы с вами попробуем вырастить свой сад добра

- Сейчас мы посадим дерево добра. Корни этого дерева – добро.

- А какие же слова-листочки могут появиться от этого корня мы сейчас узнаем.

- Возьмите второй конверт и выберите из него те листочки, которые могут вырасти на нашем дереве.

Каждая группа вывешивает по 2 листочка.

(Добрый, добродетель, добропорядочный, наидобрейший, добрячок, доброжелательный, добродушный, добросовестный)

- Вот так по-разному мы можем назвать человека, в котором живёт доброта.

- Жизнь достойного человека – это жизнь, построенная на добре. Каждый день жизнь предоставляет нам шанс быть достойным, добрым человеком: идёте ли вы по улице, садитесь ли вы в автобус, делаете ли домашние дела. Издавна, фантазией людей были созданы представители злых сил и добрых сил

1) - Перед вами герои сказок. Назовите представителей зла. (Кощей Бессмертный, Баба Яга, Змей Горыныч)

- Почему мы считаем их представителями злых сил?

- Назовите представителей добрых сил. (Дюймовочка, Красная шапочка, Морозко, Василиса Премудрая)

- Почему мы считаем их представителями добрых сил?

- Возьмите 3-й конверт. Что в нём? Покажите нам этот волшебный предмет.

- Представьте, что вы стали обладателем этого волшебного предмета. Какие добрые дела вы бы совершили с помощью этого предмета? Назовите 3 самых главных дела

2) – Перед вами солнышко с тучками. На тучках написаны «плохие» (злые) слова: грусть, грубость, жадность, злость, вражда, война, обман. Замените их

«добрыми» словами (антонимами): веселье, вежливость, щедрость, добро, дружба, мир, правда

- Есть солнце большое – оно на небе. А есть маленькое солнце – оно светит в каждом из нас. Это наша доброта. Доброта – это стремление человека сделать счастливее других людей. Понять и исполнить желание другого – одно удовольствие.

Может быть, поэтому ещё в старой азбуке буквы назывались словами.

На доске – буквы славянской кириллицы:

Аз	Жевете
Буки	Земля
Веди	Люди
Глаголь	Мыслите
Добро	Покой

- Азбука как бы призывала: «Люди Земли, думайте и творите добро»

Пусть эти слова станут девизом на всю вашу жизнь.

- Вот расцвёл наш сад доброты. Осталось наполнить его солнечным светом (Солнце – это символ доброты, а его лучи – качества, которыми должен обладать добрый человек.

- Возьмите 4-й конверт и выберите лучики с теми качествами, которыми должен обладать добрый человек.

Каждая команда прикрепляет по 2 лучика (отзывчивый, смелый, щедрый, заботливый, внимательный, искренний, ответственный, весёлый)

- Чтобы делать добро, надо, прежде всего, им обладать. У каждого человека свой путь к доброте. Она не даётся нам с рождения, не передаётся по наследству. Необходимо стараться упорно, день за днём, воспитывать в себе Доброту

- Важна ли эта тема в нашей современной жизни? Заслуживает ли она того, чтобы о ней говорить?

- Я очень хочу, чтобы каждый из вас как можно чаще делился своей добротой. Сейчас я поделюсь с вами своеобразным «призывом» к добру, а вы можете передать его другому человеку, пробуждая в нём добрые чувства

- У каждого своя дорога в жизни, но я хочу, чтобы каждый из вас шёл дорогойю добра.

По данной теме предлагается детям посмотреть мультфильм «Просто так».

План-конспект творческой мастерской «Подарок своей семье»

Форма дела: творческая мастерская.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: творческая мастерская заключается в создании небольшого подарка своими руками для своих родных и близких.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для изготовления поделок (описаны в примерах).

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематику творческой мастерской	Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Этими жителями были их семья, их друзья, их страна. Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитав выдержки из детских писем о семье: https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Фонд социально-культурных инициатив https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Проект «Рецепты счастливой семьи» Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»: https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf
2. Изготовление подарка	После этого ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть написанное письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками. Для того, чтобы организовать работу в коллективе, необходимо будет узнать у ребят, что они планируют сделать и посадить группы за разные столы, так как рисунок и написание письма – это более самостоятельная работа, то изготовление поделки требует непосредственного участия педагога. Варианты поделок предложены ниже. Во время выполнения работ педагог периодически подходит к столам, где ребята рисуют и пишут

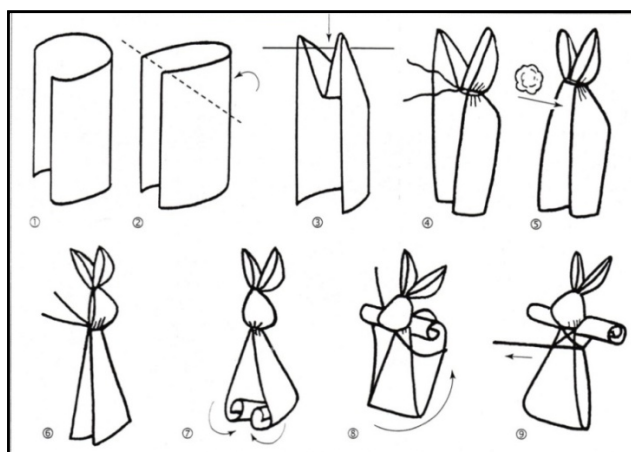
	письмо, по окончании работы – помогает ребятам красиво завернуть и завязать ленточкой или ниточкой.
3. Подведение итогов	По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда создавали подарки.

ВАЖНО! Если в отряде есть дети, у которых нет семьи, эту тему затрагиваем осторожно, и больше говорим про близких людей, которые окружают ребёнка, про тех, кто всегда рядом. И в таком случае изготавливаем подарок самому дорогому человеку.

Что можно изготовить с ребятами в качестве поделки:

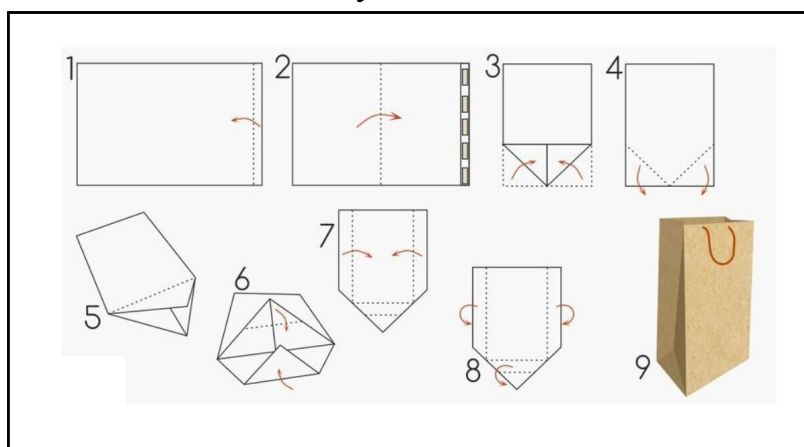
1 вариант – Тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакуют в бумажный пакетик.

Схема изготовления зайчика:



Для изготовления такого зайчика потребуются шерстяные нитки, небольшой кусочек мягкой ткани, и немного ваты.

Схема изготовления бумажного пакетика:



Для изготовления бумажного пакетика потребуется листок бумаги, клей и ленточки для ручек.

2 вариант – Фото-рамка:

- из веточек, шишек, камешков (дополнительно понадобятся: лист картона, шпагат или джутовый шнур, клей и небольшие украшения в виде бусин, ленточек и т.д.)

- из макарон разной формы, гороха, семян, звёздочек для супа (дополнительно понадобятся: лист картона, клей или пластилин, краска и кисточки)

- из пуговиц (дополнительно понадобятся: лист картона, нитки, клей, кусочки ткани)



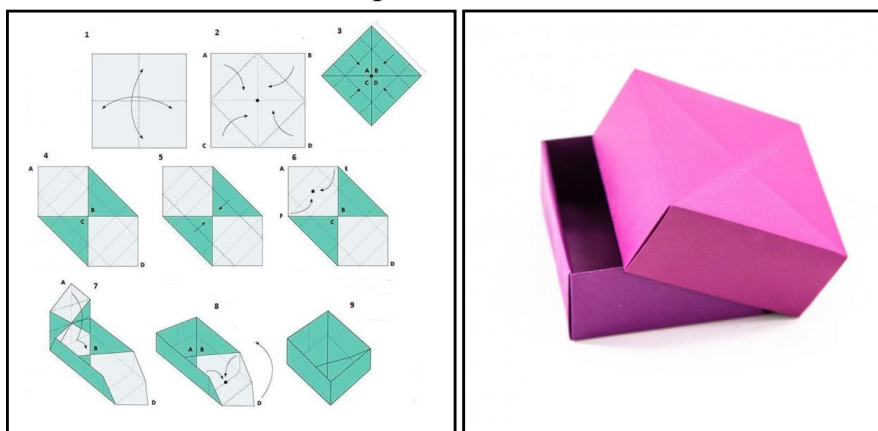
3 вариант – Волшебная баночка с разным наполнением:

- цветная соль
- записки с пожеланиями
- звёздочки или сердечки (оригами или просто вырезанные)



4 вариант – Коробочка с «сюрпризом»

Схема изготовления коробочки:



План-конспект командной игры «Физкульт-УРА!»

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

Краткое описание дела: большая командная игра «Физкульт-УРА!» предполагает прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящий коллектив, который поддерживает каждого и уважает мнение других.

Оборудование и материалы: 3-е ворот (могут быть футбольные, могут быть изготовлены самостоятельно), разметка игрового поля (мелом или малярным скотчем), материалы для выполнения заданий (представлены в примерах), свисток, стол и 4 стула для центрального сектора.

Место проведения: стадион или другая просторная ровная площадка с мягким покрытием.

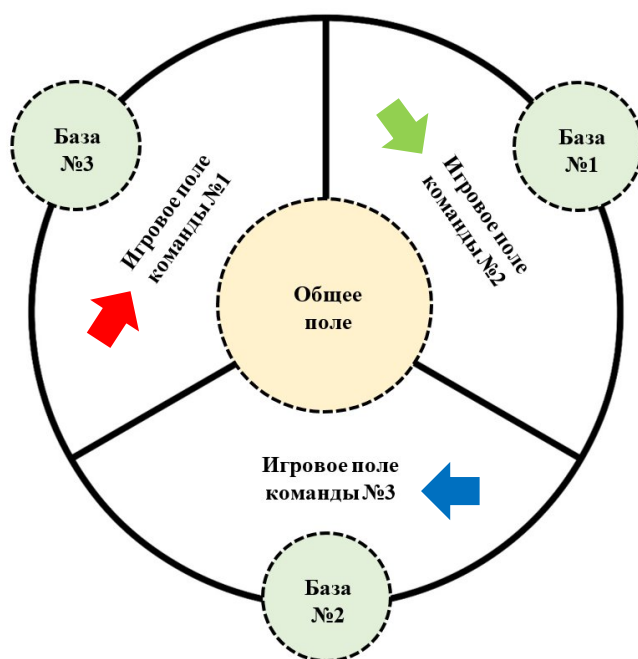
Сценарный ход дела:

Участниками большой командной игры (далее – игры) одновременно являются 3 отряда, которые предварительно готовят отличительные знаки. Во время игры командам предстоит выполнять общие и индивидуальные задания, охранять базу, которая находится на их игровом поле.

Игровое поле представляет собой круг, разделённый на три равных сектора:

- «Игровое поле команды №1» (*сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета*);
- «Игровое поле команды №2» (*сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета*);
- «Игровое поле команды №3» (*сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета*).

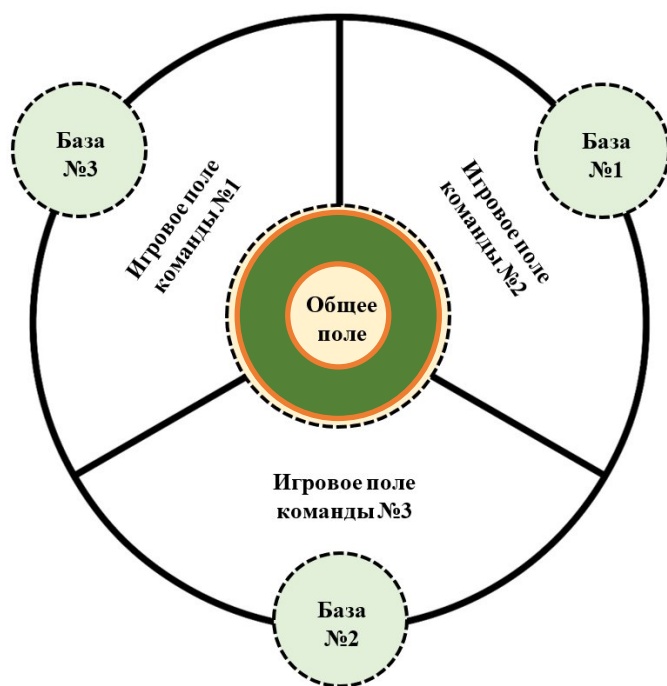
На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае, представители другой команды могут их осалить (то есть догнать и задеть). Если игрока задела, то он замирает неподвижно на месте до тех пор, пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей команды. На своём секторе перемещение свободное.



На каждом игровом поле находятся «Взрослые», которые наблюдают за процессом игры и проверяют выполнение командных заданий и информируют главного ведущего о возможности выдачи следующего командного задания.

В центре игрового поля есть круг меньшего размера – это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт учёт времени. Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

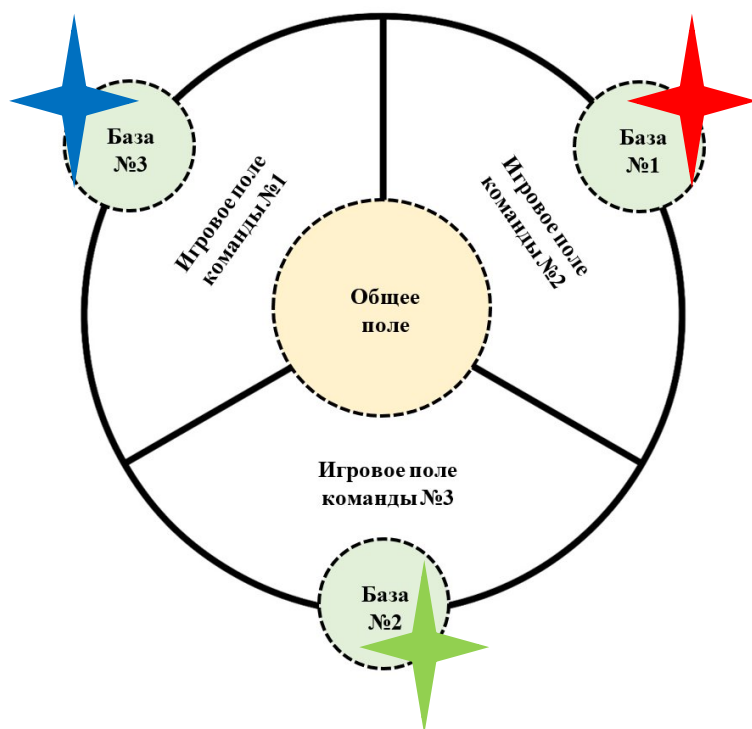
Игроки, прибывшие по свистку на выполнение индивидуального задания, выполняют задание, находясь на территории общего поля. Правильность и скорость выполнения индивидуального задания отслеживает ведущий игры. Он же ставит каждому индивидуальному участнику отметку, и фиксирует результат в бланке игры (индивидуальный и общий).



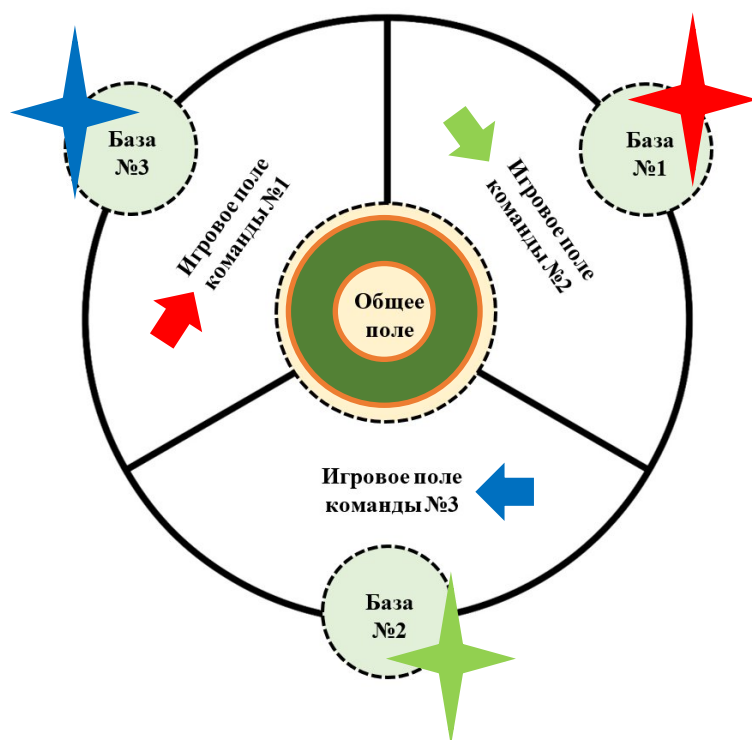
Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора – это базы с предметами для выполнения общих командных заданий:

- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде «2», но расположена на поле третьей команды);
- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

Номер базы соответствует номеру команды, которой она принадлежит. Находясь внутри своей базы, игрока никто не может осалить, поэтому там он может провести любое количество времени. Заходить на территорию базы другой команды запрещено. Один игрок может из базы забрать только один предмет.



В итоге поле игры выглядит следующим образом:



На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им необходимо выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам нужно определить, что им необходимо для выполнения задания, добежать до своей базы, забрать необходимый материал, и вернуться на поле своей команды. Другие команды могут им помешать это сделать. Игроки команд могут спокойно

передвигаться по игровому полю своей команды, быть неприкосновенными, находясь на своей базе и в общем игровом поле. Если игрок попадает на поле другой команды – то представители той команды, на чьём поле находится игрок, могут его задеть – осалить – в таком случае игрок замирает и ждёт помощи от своей команды, которая может его освободить, задев по руке.

Цель игры для каждого отряда: За ограниченное количество времени постараться выполнить как можно больше командных заданий. Каждое выполненное задание приносит по 10 баллов.

Параллельно выполнению командных заданий, по свистку, на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается 3 человека. По итогам выполнения индивидуального задания – ребята приносят своим командам баллы: 3 балла – победитель, 2 балла – тот, кто занял второе место, 1 балл – тот, кто занял 3 место. Каждый раз команде необходимо отправлять разных ребят – нельзя отправлять того, кому уже поставили печать/прикрепили наклейку.

Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения.

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие – выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним – одинаковый набор предметов располагают на каждой базе.

Варианты заданий написаны как пример, но можно и дополнить своими заданиями, направленными на командное взаимодействие.

Основной игровой предмет	Варианты заданий
Шишки	- Что-то выложить – какую-либо схему или рисунок - Собрать самую высокую башню - Найти интересное и креативное применение шишке - Забросить шишки в ведро - Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом
Камешки	- Раскрасить - Разложить на несколько частей, одинаковых по весу (не используя весы) - Определить, на что похож - Передавать, держа локтями - Построить пирамиду
Веточки или палочки	- Построить шалаш - Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу)

	- Построить фигуру - Сделать оркестр - Соорудить самый прочный плот
Листья	- Сделать костюм - Собрать самую длинную гирлянду - Разложить все листья по цветам и оттенкам - Придумать валюту – её название и обозначение - Сделать поделку
Пластиковые бутылки	- Установить, как кегли, и сбить их - Сделать плавательное средство - Придумать полезное применение - Переносить воду из одно ведра в другое с помощью дырявой бутылки - Построить башню
Крышки от бутылок	- Сыграть партию шашек, используя крышки - Сложить картину из крышек разных цветов - Передавать воду в крышечках по цепочке - Построить пирамидку - Гирлянда из крышек
Пластиковые стаканчики	- Установить, как в тире, и попытаться сбить с определённого расстояния - Создать телефонную связь - Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками - Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики - Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе
Пластиковые тарелки	- Попробовать запустить их как можно дальше - Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда - Собрать большой шар - Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки, и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее 2-х человек
Пластиковые ложки	- Перенести воду из одного ведра с водой в другое ведро с водой - Ложка в зубах, передавать шишку - Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках) - Из ложек делается пулемёт и шишки пытаются запульнуть в ведро - Парами – держа ложку – перенести камешки
Мячики	- Кидать мячик разными способами по кругу так, чтобы не упал - Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2

	секунды - Интеллектуальный пинг-понг (например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед...) - 5 колонн по кругу – звёздочкой перекидывать мяч. - Дать пас, всем по одному разу
Шарики	- Удерживать шарик как можно дольше в воздухе - Встать друг за другом, между ними расстояние шарик – пройти расстояние. - Сделать гусеницу – самую длинную - Из длинных шариков – сделать фигуры - Надуть шарик и отпустить – попасть в ведро
Спички	- Соорудить башню - Не дотрагиваясь до спичек и не передвигая их, сосчитать, сколько всего (сами спички предварительно высыпаются на поверхность игрового поля) - Эстафетное слово (складывают слова из спичек, добавляя при этом к слову только по одной спичке) - Сложить в одну полоску от общего поля до базы (своей/ на своём поле) - Плот из спичечных коробков
Прищепки	- Соорудить самую прочную конструкцию - Попасть прищепками в тазик/центр круга (прищепки умеют «прыгать») - Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не лежало, а стояло - Прикрепить прищепки на прибегающих на базу - Самая длинная прищепочная линия, которая держится на весу
Мелки	- Что-то нарисовать - Провести две параллельные линии и пройти через них как по мостику - Встать всей команде максимально плотно и обвести площадь, которую они занимают - Начертить линию и закрытыми глазами пройти по ней - Кочки для соседней команды от края поля до базы (или дорожки) // или: рисуют кружки разного цвета в разном порядке, потом им нужно пройти только по одному цвету
Газеты, бумага, картон	- Сделать летательный аппарат - Сделать домик для команды - Сделать самый большой самолётик/кораблик - Сделать костюм - Игра «Кочки»
Нитки, верёвочки	- Взяться всем двумя руками за верёвку и в

	определённом месте завязать узел, не отпуская руки - Сплести самую прочную косичку - Завязать из веревок 10 разных узлов - Связать самую длинную верёвку - Прыгать как через скакалку
Покрывало	- Поместиться на покрывале - Изобразить на покрывале лабиринт и всей командой, держась за покрывало провести через этот лабиринт мячик - Накрыть что-то и отгадать, сколько под ним лежит предметов. - Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывал - Перенести человека
Крупа, макароны, горох	- Рассортировать - Выложить картинку «Наш отряд» - Сделать бусы - Разделить на равные по весу несколько кучек - Прокатить горошины по всем ладошкам и не рассыпать
Дополнительные задания*	- Представить слово «Команда» 10-ю разными способами – можно выложить, можно сфотографировать, можно нарисовать и т.д. - Найти 5 объектов одного цвета
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки <i>(эти материалы являются вспомогательными, так как для выполнения заданий команде они могут понадобиться для того, что скрепить, разукрасить или разрезать).</i>

Варианты индивидуальных заданий для игроков, которые проводятся на общем игровом поле.

№	Пример задания
1	Складывать камешки в плавающий стаканчик по очереди
2	Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом – быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев)
3	Сыграть в «Доббль» (найти одинаковые картинки на карточках быстрее соперника)
4	Разгадать кроссворд
5	Собрать пазл
6	Разгадать ребус
7	Пройти лабиринт
8	Надуть шарик
9	Кинуть кубик

10	Отгадать загадку
11	Повторить ритм или движение
12	Соотнести (что-либо)
13	Намотать веревку на карандаш или смотать нитки в клубок
14	Сдуть спички за черту
15	Отпить из стаканчика ровно половину воды
16	Определить предмет на ощупь
17	Решить головоломку
18	Составить как можно больше слов из букв одного слова
19	Найти пару персонажам
20	Отгадать мелодию
21	Заплести косичку
22	На глаз определить, какой длины предмет
23	Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет
24	Отгадать что-то по фрагменту
25	Придумать применение какому-либо предмету
26	Сложить самолётик и запустить – кто дальше
27	Решить математический диктант (клетка вверх, клетка вниз) – при этом смотреть на поле, но не рисовать. Нужно показать, где остановился ведущий, на какой клетке.
28	Показать мимикой и жестами
29	Спички (вытащить, у кого длиннее)
30	Отгадать загаданное слово из представленных
31	В какой руке предмет
32	Запомнить расположение предметов
33	Найти отличия
34	Цепочка слов (последняя буква – начало следующего слова)
35	Закрашивать на поле по две клетки по очереди.

План – конспект часа мужества «Своих не бросаем!»

Вступительное слово ведущего:

Сегодня мы являемся непосредственными участниками передела мира. В очередной раз не по своей воле Россия вовлечена в круговорот истории. Мы все захвачены страстями и переживаниями за судьбу Отечества.

С 24 февраля 2022 года Россия проводит специальную военную операцию по защите республик Донбасса, мирных жителей Украины и России, в ходе которой российские офицеры и солдаты проявляют настоящее мужество и высочайший профессионализм.

Они подвергают свою жизнь опасности, многие жертвуют собой для достижения поставленных целей. В то же время и свой посильный вклад вносят обычные граждане, которые оказывают всестороннюю помощь военным и беженцам. Их объединяет одно – чувство патриотизма и желание поддержать тех, кто выполняет воинский долг.

Мы живём в уникальное время - время героев. Когда героем может быть и тот, кто сражается за свободу Родины от неонацистских взглядов, и тот, кто в тылу поднимает военный дух нации и славит подвиг солдата-земляка.

"Своих не бросаем" - это лозунг, который сидит глубоко в сердце и уме каждого россиянина. Акция призвана сплотить разные слои населения, она направлена на всестороннюю поддержку военных граждан, мобилизованных в ходе проведения СВО, членам их семей и поднятие военного духа. Суть акции "Своих не бросаем" заключается в создании условий для моральной поддержки военных, мобилизованных и уже вернувшихся, членам их семей, а также воспитания у подрастающего поколения любви к своей Родине, вовлечения их в изучение героических страниц истории страны, формирования твердой гражданской позиции.

Выступление участника СВО

План-конспект танцевальной программы «Танцуем вместе»

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальная программа направлена на знакомство ребят с национальными и народными танцами России/ региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы.

Место проведения: большая просторная площадка на улице или в помещении.

Особенности организации дела:

Танцевальная программа «Танцуем вместе!» предполагает знакомство ребят с народными и национальными танцами страны. Причём, знакомятся они с этими танцами в процессе танцевальной программы.

То, каким образом можно организовать танцевальную программу – представлено в видео(*ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах*), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на следующих сайтах:

<https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii>

<https://www.culture.ru/materials/104023/tancuyut-vse>

https://colleg70.ru/p/do/folkSinging/vid_tanz.pdf

<https://www.perunica.ru/istoria/735-russkie-narodnye-tancy.html>

При организации танцевальной программы важно максимально менять способы подачи информации и виды деятельности: где-то ребята потанцевали в одном общем кругу, где-то в кругу своего отряда, где-то им показывают движения, и они повторяют, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент начался ручеёк, где ребята перемещаются по всей территории площадки и т.д.

Дополнительные материалы:

5. Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео):
<https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ>

6. Перечень используемых песен (фонограммы):
<https://disk.yandex.ru/d/VBzIPbFTHjHnuw>

План-конспект праздничного концерта «До новых встреч»

Форма дела: реализация КТД – совместного праздника.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничный калейдоскоп заключается в реализации коллективно-творческого дела – совместного праздника по итогам путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

Место проведения: просторная площадка на улице при хорошей погоде, вся территория здания при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Сам праздник лучше всего разделить на несколько блоков:

1 – вступление, речь ведущих, заряд на праздничное настроение.

2 – первая часть площадок (работают первые группы, вторые участвуют)

3 – перерыв, творческий номер, возможно какие-то общие игры и конкурсы или флешмобы.

4 – вторая часть площадок (работают вторые группы, первые участвуют)

5 – общее действие, подведение итогов, диско-музыкальная программа – условный яркий финал (салют, хлопушки, конфетти или что-то ещё)

За счёт того, что все дети задействованы в проведении площадок, можно считать, что они сопричастны к организации общего дела – для себя и для других. Во время проведения праздника педагогу необходимо быть внимательным и видеть всю ситуацию, при необходимости помогать детям, подбадривать их, хвалить за их старания.

В перерывах между работой площадок ведущим необходимо поддерживать атмосферу праздника, организовывать с ребятами общие игры, интерактивы, как бы помогая ребятам вспомнить, каким удивительным оказалось их путешествие по стране и какой огромный мир открывают перед нами книги.

По итогам реализации праздника важно собрать с ребят обратную связь, дать им возможность поделиться своими эмоциями, впечатлениями, переживаниями. Сам анализ рекомендуется проводить на следующий день, когда эмоции от проведённого дела у ребят пройдут и они будут готовы к конструктивному диалогу.

Дополнительные материалы:

Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект линейки закрытия смены

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: закрытия смены предполагает официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может быть наполнена творческими номерами, ответным словом детей и напутственным словом педагогов.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, награды индивидуальные и отрядные.

Место проведения: пришкольная площадь при хорошей погоде/ актовй зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади – звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят небольшое вводное слово <i>(которое может содержать информацию об итогах смены, о достижениях отрядов, о содружестве, о путешествии)</i>.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих, следует награждение участников смены – это могут индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательно командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены – используемые в качестве

	награды для победителей.
3. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Далее ведущие подводят к тому, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются 1-2 ребёнка, которые смогли себя проявить на смене лучше всего и педагог, который будет выступать в роли помощника. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. (звучит сигнал «Орлёнок») - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! (спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь) - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какая-либо другая традиция, к которой пришли отряды в течение смены.

Дополнительные материалы:

Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограммы):
<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFNg>